

**PENINGKATAN KEMAMPUAN AUDITORI ANAK MELALUI
PERMAINAN MEDIA ELEKTRONIK DI TAMAN KANAK-KANAK
AISYIYAH SIMPANG IV AGAM**

Pipit Oktavia

ABSTRAK

Kemampuan Auditori anak dalam , mengenal bunyi masih rendah. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan Auditori anak melalui permainan Media elektronik .Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung kelompok B2. Dengan menggunakan metode praktek langsung, teknik yang di gunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan format hasil penilaian anak selanjutnya di olah dengan teknik persentase. Penelitian ini di lakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukan adanya peningkatan kemampuan auditori anak dari siklus I pada umumnya masih terlihat rendah, pada siklus I peningkatan kemampuan auditori anak terlihat masih kurang kreatif yang di lanjutkan pada siklus ke II. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa dengan menggunakan permainan media elektroniik dapat meningkatkan kemampuan auditori anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung..

Kata Kunci ; auditori ; anak ; permainan media elektronik

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi menuju kedewasaan, intelektual, social, moral, emosional sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh Anak dapat dikembangkan sebagai yang tercantum dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab II pasal 3, menyatakan: pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta secara pendapatan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Anak pada usia ini merupakan generasi yang unggul tidak akan tumbuh dan berkembang dengan sendirinya. Mereka sangat memerlukan lingkungan yang sehat yang memungkinkan mereka dapat tumbuh dengan optimal. Pendidikan taman kanak-kanak yang disebut Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang terdapat dalam jalur pendidikan prasekolah yang menyediakan program bagi anak-anak usia 4-6 tahun.

Kemampuan anak sangat penting penanamannya dalam mengembangkan potensi yang ada pada diri anak. Idealnya kemampuannya berbahasa menurut Aisyah, dkk (2007:1.10) menyatakan.”dari segi berpikir dan berkomunikasi anak itu sudah bisa menjawab pertanyaan dengan jelas, dapat bercerita mengenai hal yang terjadi pada situasi nyata, dapat memberikan informasi walaupun masih sulit dalam mencari atau menggunakan kata-kata.

Menurut Eliyawati (2005:117) auditori adalah alat yang hanya bisa didengarkan yang mengandung pesan dalam bentuk bunyi atau suara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk belajar.

Menurut Broley (dalam Dhieni, 2009: 1. 19) kemampuan menyimak merupakan kemampuan anak untuk dapat menghayati lingkungan sekitarnya dan mendengar pendapat orang lain dengan indra pendengaran. Kemampuan

ini terkait dengan kesanggupan anak dalam menangkap isi pesan secara benar dari orang lain.

Berdasarkan pengamatan dilapangan yang peneliti temui tepatnya dalam proses pembelajaran, dimana guru sering mengabaikan bahwa rendahnya kemampuan auditori anak khususnya dalam mendengarkan suara – suara binatang belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan, untuk itu peneliti membuat suatu media elektronik untuk mengingatkan auditori anak dalam mendengarkan suara– suara binatang melalui media elektronik dengan media ini peneliti mengharapkan anak lebih konsentrasi dalam menyimak suara – suara binatang melalui media elektronik, sehingga terlaksana sesuai dengan yang diharapkan tidak sedikit kita temui anak yang tidak memiliki kepercayaan diri tampil dihadapan kelas untuk mengekspresikan kembali suara yang didengar. Hal ini disebabkan karena anak tidak mendapat pengalaman langsung yang dapat merangsang kemampuan auditori anak. Guru tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan suara yang diketahuinya. Sehingga anak menjadi takut jika apa yang mereka ekspresikan itu tidak sesuai dengan yang diharapkan guru. Upaya mengembangkan berbahasa anak ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui kegiatan mendengarkan dan menyimak berbagai macam suara.

permasalahan yang muncul pada auditori anak dalam bermain media elektronik sebagai berikut; Rendahnya kemampuan auditori anak dalam proses pembelajaran, Kurangnya percaya diri anak untuk mengekspresikan suara yang didengar di depan kelas, Kurangnya alat pendukung untuk menunjang perkembangan auditori anak, Pembelajaran yang dilakukan guru kurang menarik.

Berdasarkan rancangan perumusan masalah yang akan menjadi tujuan pada penelitian ini untuk meningkatkan auditori anak melalui permainan media elektronik.

Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya prosedur yang digunakan untuk memecahkan masalah penelitian. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yaitu penelitian reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan guru sendiri untuk memperbaiki proses pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Jenis penelitian ini diharapkan untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru dalam kelas yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam kelas.

Subjek penelitian yang akan peneliti teliti adalah murid kelas B2 TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung, yang muridnya berjumlah 15 orang. 8 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Adapun peneliti memilih kelompok ini sebagai subjek peneliti karena kemampuan anak dalam berbahasa masih kurang. Peneliti merupakan guru dari kelompok B2.

Prosedur penelitian akan dilaksanakan secara bersiklus yaitu siklus I dan II. Siklus II sangat ditentukan oleh hasil refleksi I, siklus I akan dilakukan selama 3 kali pertemuan dan siklus II akan dilaksanakan 1 kali pertemuan juga. Setiap siklus terdiri dari beberapa langkah penelitian.

Siklus merupakan ciri khas penelitian tindakan. Penelitian ini mengacu kepada model Kurt Lewin dalam Arikunto, (2006:92) komponen dalam penelitian ini adalah: Perencanaan (*plan*), Pelaksanaan (*action*), Pengamatan (*observation*), Perenungan (*reflektion*).

Kondisi awal

Pada kondisi awal sebelum tindakan penelitian dilakukan kemampuan auditori anak pada kelompok B2 Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung belum optimal.

Siklus I

- a. Perencanaan
- b. Tindakan
- c. Refleksi

Semua pengamatan yang dilakukan kolaborator di diskusikan bersama dengan peneliti. Dari catatan tersebut di adakan refleksi, sehingga kelemahan

yang terdapat pada siklus I dapat diperbaiki dan disempurnakan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Dalam siklus kedua peneliti akan melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan hal-hal yang ditemukan atau hal-hal yang belum tercapai di siklus I dan akan dilakukan perbaikan kegiatan pembelajaran.

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Format Observasi

Pedoman observasi untuk mengecek kegiatan yang dilakukan berdasarkan indikator yang ditentukan sebelumnya. Aspek yang diamati melalui pedoman observasi ini adalah yang berkaitan tentang proses pembelajaran.

2. Dokumentasi

Berupa rekaman untuk merekam pembelajaran yang sedang berlangsung.

Cara yang peneliti lakukan untuk mendapat data tersebut adalah sebagai berikut :

1) Observasi

Cara yang peneliti lakukan adalah tentang kegiatan selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal-hal yang diamati adalah : melakukan observasi di waktu proses pembelajaran.

Tabel 1

Format Observasi Anak

No	Aspek yang di Nilai	Nilai					
		Sangat Tinggi		Tinggi		Rendah	
		F	%	F	%	F	%

2) Dokumentasi

Dokumentasi untuk merekam suara sewaktu kegiatan berlangsung.

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah analisis data. Analisis data menurut Mills (dalam Igak 2007 : 5.4) mengatakan analisis data adalah adanya upaya yang dilakukan guru yang berperan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dan benar.

Data yang berhasil dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Dengan menggunakan rumus dekemukakan Haryadi (2009:24) seperti di bawah ini :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentasi

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Sedangkan untuk menentukan bahwa aktifitas anak meningkat, interpretasi aktivitas belajar anak.

Media elektronik adalah alat yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan auditori anak yang berbentuk tape recorder dan memakai kaset rekaman yang berisikan suara-suara atau bunyi. Permainan ini menggunakan kartu gambar, kartu huruf dan papan panel.

Hasil

Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan perkembangan Auditori anak dalam mendengarkan bunyi yang didengarkan. di kelompok B2 TK Aisyiyah Lubuk Basung masih rendah. Anak belum mampu memenuhi

aspek penilaian lebih baik, hasil penelitian dapat dilihat pada tabel rekap dibawah ini.

Tabel : Hasil Observasi peningkatan kemampuan auditori anak melalui permainan media elektronik di TK Aisyiyah simpang IV Lubuk Basung pada kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II (kategori sangat tinggi dan tinggi)

No	Aspek Yang Diamati	Nilai					
		Kondisi awal		Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%	F	%
1.	Dapat membedakan suara yang didengarkan	7	47	13	87	13	87
2.	Dapat membedakan berbagai macam suara - suara	4	26	10	66	12	80
3.	Dapat meniru suara yang didengarkan	5	33	10	66	12	80
Nilai rata-rata			15		36		82

Pertemuan I siklus I

Kegiatan pembelajaran pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 3 April 2012. Deskripsi hasil yang diperoleh pada pertemuan I adalah sebagai berikut : Aspek ke 1, dapat mendengarkan suara yang didengarkan anak yang sangat tinggi dan anak tinggi ada 7 orang dengan persentase 47%, anak yang tinggi ada 5 orang dengan persentase 33% .66% berarti anak yang belum mencapai kkm masih ada 6 orang dengan persentase 40%. Aspek 2, dapat membedakan berbagai macam suara - suara, anak yang sangat tinggi ada 3 orang dengan persentase 20%, anak yang tinggi ada 3 orang dengan persentase 20%. 40% berarti anak yang belum mencapai kkm masih ada 9 orang dengan persentase 60%. Aspek 3, dapat meniru bunyi atau suara yang didengarkan anak yang sangat tinggi ada 3 orang dengan persentase 20%,

anak yang tinggi ada 3 orang dengan persentase 20%. 40% berarti anak yang belum mencapai kkm masih ada 9 orang dengan persentase 60%.

Pertemuan II Siklus I

Kegiatan pembelajaran pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 5 April 2012. Deskripsi hasil yang diperoleh pada pertemuan II adalah sebagai berikut : Aspek 1, dapat mendengarkan bunyi yang didengarkan anak yang sangat tinggi ada 5 orang dengan persentase 33%, anak yang tinggi ada 6 orang dengan persentase 40%. 73% berarti anak yang belum mencapai kkm masih ada 4 orang dengan persentase 27%. Aspek 2, dapat membedakan berbagai macam suara - suara, anak yang sangat tinggi ada 4 orang dengan persentase 27%, anak yang tinggi ada 4 orang dengan persentase 27%. 54% berarti anak yang belum mencapai kkm masih ada 7 orang dengan persentase 47%. Aspek 3, dapat meniru bunyi atau suara yang didengarkan anak yang sangat tinggi ada 4 orang dengan persentase 27%, anak yang tinggi ada 4 orang dengan persentase 27%. 54% berarti anak yang belum mencapai kkm masih ada 7 orang dengan persentase 47%.

Pertemuan III Siklus I

Kegiatan pembelajaran pertemuan III dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 0 Desember 2011. Deskripsi hasil yang diperoleh pada pertemuan III adalah sebagai berikut : Aspek 1, dapat mendengarkan bunyi yang didengarkan, anak yang sangat tinggi ada 6 orang dengan persentase 40%, anak yang tinggi ada 7 orang dengan persentase 47%. 87% berarti anak yang belum mencapai kkm masih ada 2 orang dengan persentase 13 %. Aspek 2, dapat membedakan berbagai macam suara - suara, anak yang sangat tinggi ada 5 orang dengan persentase 33%, anak yang tinggi ada 5 orang dengan persentase 33%. 66% berarti anak yang belum mencapai kkm masih ada 5 orang dengan persentase 33%. Aspek 3, dapat meniru bunyi atau suara yang didengarkan, anak yang sangat tinggi ada 5 orang dengan persentase 33%,

anak yang tinggi ada 5 orang dengan persentase 33%. 66% berarti anak yang belum mencapai kkm ada 5 orang dengan persentase 33%

Pada pertemuan ketiga siklus pertama anak sudah mulai berkembang dalam belajar pengembangan Auditori dengan menggunakan permainan media elektronik. Namun perubahan ini belum pada semua anak, ini dapat dilihat dari nilai rata-rata persentase anak yang sangat tinggi 36%, anak yang tinggi 38%. 74% berarti anak yang belum mencapai kkm masih ada 27%. ini dapat dilihat pada grafik di atas.

1. Hasil Analisa

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I tentang peningkatan kemampuan Auditori anak mengenal berbagai macam suara-suara binatang melalui permainan media elektronik peneliti melakukan tempat kegiatan pembelajaran anak pada siklus I pembelajaran dilaksanakan didalam kelas. Peneliti memberi motivasi berupa pujian bagi anak yang mampu dan bimbingan bagi anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan. Hasil penelitian dapat dilihat pada tabel rekap dibawah ini :

Tabel 10
Hasil observasi peningkatan kemampuan Auditori Anak melalui permainan media elektronik pada siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Nilai					
		S T		T		R	
		F	%	F	%	F	%
1.	Dapat membedakan suara yang didengarkan	13	87	1	7	1	6
2.	Dapat membedakan berbagai macam suara – suara	12	80	2	13	1	7
3.	Dapat meniru suara yang didengarkan	12	80	1	7	2	13
Nilai rata-rata			82		9		9

Pertemuan I Siklus II

Kegiatan pembelajaran pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 23 April 2012. Deskripsi hasil yang diperoleh pada pertemuan I adalah sebagai berikut : Aspek 1, dapat mendengarkan bunyi yang didengarkan anak yang sangat tinggi ada 13 orang dengan persentase 87%, anak yang tinggi ada 1 orang dengan persentase 7%. 94% berarti anak yang belum mencapai kkm masih ada 1 orang dengan persentase 7%. Aspek 2, dapat membedakan berbagai macam suara - suara, anak yang sangat tinggi ada 12 orang dengan persentase 80%, anak yang tinggi ada 2 orang dengan persentase 13%. 93% berarti anak yang belum mencapai kkm masih ada 1 orang dengan persentase 7%. Aspek 3, dapat meniru bunyi atau suara yang didengarkan anak yang sangat tinggi ada 12 orang dengan persentase 80%, anak yang tinggi ada 1 orang dengan persentase 7%. 87% berarti anak yang belum mencapai kkm masih ada 2 orang dengan persentase 13%.

Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian peningkatan kemampuan auditori anak mengenal suara –suara binatang melalui permainan media elektronik di TK Aisyiyah Lubuk Basung, adapun pembahasan guna untuk menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini.

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II terlihat peningkatan yang sangat baik, dimana tingkatan penilaian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilannya untuk kemampuan mengenal suara – suara binatang anak melalui permainan media elektronik sebagai berikut: Kemampuan auditori anak melalui permainan media elektronik mengalami peningkatan yaitu dimana anak sudah mengalami kemajuan dalam mengenal suara – suara dan menirukan berbagai macam suara – suara yang didengarnya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siklus II sudah membawa hasil yang baik bagi anak dan bagi guru. Perkembangan

kemampuan auditori anak dalam permainan media elektronik mengalami peningkatan yaitu : Dapat mendengarkan suara yang didengarkan siklus I anak yang sangat tinggi ada 4 orang dengan persentase 27% dan pada siklus II meningkat menjadi 13 orang dengan persentase 87%, Dapat membedakan berbagai macam suara – suara pada siklus I anak yang sangat tinggi ada 3 orang dengan persentase 20% dan meningkat di siklus II anak yang sangat tinggi ada 12 orang dengan persentase 80%, Dapat meniru bunyi yang didengarkan pada siklus I anak yang sangat tinggi 3 orang dengan persentase 20% dan meningkat pada siklus II anak yang sangat tinggi ada 12 orang dengan persentase 80%.

Berdasarkan keterangan diatas terjadinya peningkatan kemampuan auditori anak mengenal suara – suara binatang melalui permainan media elektronik di TK Aisyiyah Lubuk Basung pada siklus I dan siklus II, hal ini disebabkan karena guru memberikan pembelajaran dengan cara bermain sambil belajar. Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan bahasa anak. Auditori adalah alat yang hanya bisa didengar yang mengandung pesan dalam bentuk bunyi atau suara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk belajar. Peningkatan kemampuan auditori anak mengenal suara – suara binatang melalui permainan media elektronik di TK Aisyiyah simpang IV Lubuk basung terjadi peningkatan mulai dari kondisi awal dan siklus I dan siklus II. pada pertemuan I anak hanya mendengar suara – suara binatang melalui media elektronik, pada pertemuan II anak mendengarkan kembali suara – suara binatang melalui media elektronik lalu anak mengambil kartu gambar binatang yang didengarkannya melalui media elektronik, pada pertemuan III anak mendengarkan kembali suara – suara binatang melalui media elektronik dengan bermain kartu gambar dan kartu huruf. Namun kegiatan tersebut belum dapat mencapai kkm sesuai dengan indikator yang ditetapkan. setelah diadakan refleksi maka peneliti mengulang pada siklus II mengembangkan media permainan yaitu anak tetap mendengarkan suara – suara binatang melalui media elektronik tetapi dalam bentuk cerita yang telah dikonsepsi guru melalui media elektronik dan ternyata

pengembangan media tersebut kemampuan auditori anak meningkat sangat tinggi terbukti dengan tercapainya persentase atau nilai rata – rata yang melebihi kriteria ketuntasan minimum.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut; Perlunya merangsang kemampuan auditori anak pada usia dini, Media pembelajaran sangat penting bagi anak untuk meningkatkan perkembangan dan kemampuan anak. Peningkatan kemampuan auditori anak juga mendukung pengembangan lainnya seperti pengembangan bahasa, motorik , sosial dan emosional anak. Melalui permainan media elektronik dapat melatih konsentrasi, kesabaran, ketelitian dan kehati-hatian anak serta percaya diri. Permainan media elektronik yang dilakukan dalam kegiatan dapat melatih koordinasi telinga, mata dan tangan. Alat permainan media elektronik sangat menarik dan disukai serta cocok bagi anak usia TK, karena sesuai dengan prinsip bermain di TK adalah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah di peroleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang: Pihak sekolah sebaiknya juga menyediakan alat-alat yang sesuai dengan usia perkembangan anak yang dapat mengembangkan kemampuan auditori anak khususnya dalam mengenal suara –suara yang di dengarkan dan berbagai macam suara yang di dengarkan. Kepada guru TK di harapkan dapat menggunakan kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan auditori anak. Guru harus mampu memahami diri anak atau kondisi kelas apa bila anak telah bosan atau jenuh dengan pembelajaran saat itu (karakteristik anak). Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai

macam metode dalam memberikan kegiatan bervariasi sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan mengenal suara binatang anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan. Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengamati dan mengembangkan media-media lain yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan auditori anak.

Daftar Rujukan

- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Aisyah, Siti 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas.
- Tientje Mai, Nurlaila N.Q. 2004. *Pendidikan Anak Dini Usia (PAUD)*. Dharma Graha Press.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

ARTIKEL

Judul : **Peningkatan Kemampuan Auditori Anak Melalui Permainan Media Elektronik Di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Agam**
Nama : Pipit Oktavia
NIM : 2010/57373
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, September 2012

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd
NIP. 19600305 198403 2 001

Pembimbing II,



Drs. Indra Jaya, M.Pd
NIP. 19580505 198203 1 005

SURAT PERNYATAAN ARTIKEL

Dengan ini saya menyatakan, bahwa artikel ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis, diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti data penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, September 2012
Yang Menyatakan



PIPIT OKTAVIA
NIM. 57373